

**PENGARUH METODE *EXAMPLE NON EXAMPLE* BERBANTUAN
MEDIA *FLANNELGRAPH* (PAPAN FLANNEL) TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 1
CAMPANG, GISTING**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh

HAFIZ MUARIF

NPM. 1511100189

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1440 H / 2019 M

**PENGARUH METODE *EXAMPLE NON EXAMPLE* BERBANTUAN
MEDIA *FLLANELGRAPH* (PAPAN FLANNEL) TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 1
CAMPANG, GISTING**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh

HAFIZ MUARIF

NPM. 1511100189

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Pembimbing I : Dr. Heny Wulandari, M. Pd.I

Pembimbing II : Yudesta Erfayliana M. Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2019 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mencari pengaruh model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media *Flannelgraph* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri I Campang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design*. Desain yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari tes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 1 Campang dengan jumlah populasi 44 peserta didik. Penelitian ini menggunakan 2 kelas, satu kelas sebagai kelas eksperimen (III B) 22 peserta didik dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol (III A) 22 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian Nilai sig (2 Tailed) *Equal variances assumed* sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 4,370 > 2,048 t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara (Metode *Example Non Example* berbantuan media *flannelgraph* (papan flannel) dengan Strategi *Student Facilitator Explaining*. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Example Non Example* berbantu media *Flannelgraph* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri I Campang.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, media *Flannelgraph* dan *Example Non Example*.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratinin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH STRATEGI EXAMPLE NON EXAMPLE
BERBANTU MEDIA FLLANELGRAPH (PAPAN
FLANEL) TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III SD
NEGERI 1 CAMPANG, GISTING**

Nama : HAFIZ MUARIF

NPM : 1511100189

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I
NIP. 198009072006042001

Pembimbing II

Yudesta Erfayliana, M.Pd
NIP.

Mengetahui,

Ketua Prodi PGMI

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung :Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"PENGARUH STRATEGI *EXAMPLE NON EXAMPLE* BERBANTU MEDIA *FLLANELGRAPH* (PAPAN FLANEL) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 1 CAMPANG, GISTING"** disusun oleh, **HAFIZ MUARIF, NPM.1511100189**, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan pada hari/tanggal: Selasa, 28 Januari 2020.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Syofnidah Ifrianti, M.Pd

Sekretaris : Suhardiansyah, M.Pd

Penguji Utama : Nurhaida Widiani, M.Biotech

Penguji Pendamping I : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

Penguji Pendamping II : Yudesta Erfayliana, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nurya Diana, M.Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

وَالْأَرْضَ مَدَدْنَاهَا وَأَلْقَيْنَا فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْبَتْنَا فِيهَا مِنْ كُلِّ زَوْجٍ بَهِيجٍ
تَبْصِرَةً وَذِكْرًا لِكُلِّ عَبْدٍ مُنِيبٍ ﴿٧﴾

Artinya : “Dan kami hamparkan bumi itu dan kami letakkan padanya gunung-gunung yang kokoh dan kami tumbuhkan padanya segala macam tanaman yang indah dipandang mata, untuk menjadi pelajaran dan peringatan bagi tiap-tiap hamba yang kembali (mengingat Allah).” (QS. Qaaf : 7-8)¹

¹Tim Penulis, *Al-Quran dan terjemah*, (Surakarta : Pustaka Al-Hanan, 2009).

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah Subhanauwata'ala, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang memberikan makna dalam hidup saya, terutama bagi :

1. Ayahanda Hi. Rohmadi dan ibunda Hj. Hanifah yang telah membesarkan, membimbing dan mengasuh saya dengan penuh kasih sayang, serta selalu memberikan motivasi dan mendoakan untuk dapat mewujudkan cita-cita agar menjadi anak yang berguna bagi agama, nusa dan bangsa.
2. Kakak saya Laili Fauziah Sufi. M. Pd, dan adik saya Dhiya Wardatul Jannah, beserta keluarga besar saya yang tidak ada hentinya mendoakan dan mendorong saya dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih saya ucapkan.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Nama penulis Hafiz Muarif dilahirkan di Pringsewu, Kecamatan Pringsewu, Pringsewu pada tanggal 1 April 1997 anak kedua dari pasangan Bapak Rohmadi dan Ibu Hanifah. Penulis memiliki dua saudara kandung yang bernama Laili Fauziah Sufi dan Dhiya Wardatul Jannah.

Penulis memulai pendidikan di SDN 2 Campang, lulus pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah 2 Gisting, selesai pada tahun 2013, selanjutnya penulis melanjutkan ke SMAN 1 Sumberejo, Tanggamus dan selesai pada tahun 2015. Kemudian pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Organisasi yang pernah diikuti, Gerakan Pramuka, OSIS SMAN 1 Sumberejo, Rohis Al-azam SMANIS, Ikatan Mahasiswa Alumni SMAN 1 Sumberejo, dan Ikatan Mahasiswa dan Pemuda Tanggamus (IMAMTA).

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya karena hanya dengan limpahan rahmat, taufiq dan hidayahnya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam beserta keluarganya, para sahabat serta para pengikutinya.

Selama penulisan skripsi ini, banyak pihak yang membantu baik saran maupun dorongan, sehingga kesulitan-sulitan dapat teratasi. Sehubungan dengan bantuan perbagai pihak tersebut maka melalui skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada yang terhormat :

1. Ibu Prof. Dr. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd. selaku Ketua Jurusan dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku Sekertaris Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
3. Yudesta Erfayliana, M. Pd. selaku Pembimbing II dan kepada Ibu Dr. Heny Wulandari, M. Pd.I selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, pengetahuan, masukan, dan membimbing penulis.
4. Bapak Elik Sugiantoro, S.Pd. selaku kepala SDN 1 Campang, Gisting Tanggamus. Ibu Hj. Hanifah, S.Pd dan Ibu Sumarmi, S.Pd selaku wali

kelas III (empat) SDN 1 Campang, Gisting, yang telah membantu dan memberikan izin atas penelitian yang peneliti lakukan.

5. Segenap Bapak Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Kawan-kawan seperjuangan PGMI angkatan 2015 khususnya PGMI kelas A yang telah memberikan banyak bantuan baik moril maupun materil, motivasi dan wawasan selama masa perkuliahan dikampus.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dengan ikhlas dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah Subhana Wa Taala. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi jauh dari sempurna, tetapi penulis telah berusaha semaksimal mungkin. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun kearah yang lebih baik senantiasa penulis harapkan.

Bandar Lampung, Oktober2018
Penulis

HAFIZ MUARIF
NPM. 1511100189

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORETIS	
A. MODEL PEMBELAJARAN.	13
1. Model <i>Example Non Example</i>	15
2. Model <i>student facilitator and explaining (EFE)</i>	20
B. MEDIA	24
1. Pengertian Media	24
2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran.....	27
3. Jenis – Jenis Media Pembelajaran	30
4. Ciri – Ciri Media Pembelajaran.	31
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	32
6. Media Papan Flanel.....	33
a. Pengertian Media Papan Flanel.....	33
b. Kelebihan Dan Kelemahan Media Papan Flanel.	35
C. HASIL BELAJAR.	36
1. Hasil Belajar Matematika.....	36
D. KERANGKA BERFIKIR.	40
E. PENELITIAN YANG RELEVAN.	42
F. Hipotesis Penelitian.....	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. METODE PENELITIAN.....	45
B. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN.....	46
1. Populasi.....	46
2. Sampel.....	47
C. VARIABEL PENELITIAN.	47

D. METODE PENGUMPULAN DATA.....	48
1. Metode Tes.....	48
2. Metode Observasi.....	49
E. INSTRUMEN PENELITIAN.....	49
F. UJI INSTRUMEN PENELITIAN.....	51
1. Uji Validitas.....	51
2. Uji Reabilitas.....	52
3. Uji Daya Pembeda.....	53
4. Tingkat Kesukaran.....	55
G. TEKNIK ANALISIS DATA.....	56
1. Uji Normalitas.....	57
2. Uji Homogenitas.....	59
3. Uji Hipotesis.....	60
BAB IV ANALISI DATA DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Uji Coba Instrumen.....	62
1. Uji Validitas.....	62
2. Uji Tingkat Kesukaran.....	64
3. Uji Reliabilitas.....	65
4. Uji Daya Beda.....	66
B. Hasil Uji Prasyarat.....	67
1. Uji Normalitas.....	67
2. Uji Homogenitas.....	68
3. Uji Hipotesis.....	69
C. Pembahasan.....	71
BAB V KESIMPULAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1: Hasil Tes Pemecahan Masalah Matematika	10
Tabel 3.1 : Desain Penelitian <i>Posttest-only</i>	50
Tabel 3.2 : Pedoman Penskoran Pemecahan Masalah	55
Tabel 3.3 :Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	56
Tabel 3.4 : Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal	59
Tabel 3.5 : Uji Daya Beda.....	61
Tabel 4.1 : Hasil Uji Validitas.....	66
Tabel 4.2 : Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal	67
Tabel 4.3 : Hasil Uji Reliabilitas.....	68
Tabel 4.4 : Hasil Uji Daya Beda	69
Tabel 4.4 : Hasil Uji Normalitas	70
Tabel 4.5: Hasil Uji Homogenitas.....	71
Tabel 4.6 : Hasil Uji Hipotesis	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Kerangka Berfikir	48

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1	: Instrumen Pra Penelitian.....
Lampiran 2	: Uji Coba Instrumen Penelitian
Lampiran 3	: Perangkat Pembelajaran
Lampiran 4	: Instrumen Penelitian.....
Lampiran 5	: Uji Validasi Instrumen
Lampiran 6	: Hasil Olah Data Penelitian
Lampiran 7	: Dokumentasi Penelitian.....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan kerap kali diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaannya.¹ Pendidikan yang diperlukan oleh seseorang ialah yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Dalam hal ini, pendidikan yang terarah artinya pendidikan yang bisa membentuk manusia secara utuh, baik dari sisi dimensi jasmani (materi) maupun dari sisi mental/ materi (rohani, akal rasa dan hati).² seperti yang tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 yaitu: “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk melaksanakan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif memaparkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”³

Menurut plato, pendidikan adalah suatu wadah untuk membimbing seseorang dari sekedar kepercayaan kepada ilmu pengetahuan yang benar.⁴

¹Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Umum Dan Agama Islam)*, (Jakarta: Rajawali Pers, Ed.Revisi-10, 2012), h. 1.

²Chairul anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filsafat*, (Yogyakarta: SUKA Press, 2014), h. vi-vii

³Undang-undang republic Indonesia no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 19 ayat 1

⁴Saidah, *pengantar pendidikan telaah pendidikan secara global dan nasional*, (Jakarta:rajawali pers, 2016).

Dengan adanya suatu pendidikan diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pembelajaran. Lambat laun pendidikan akan mengalami peningkatan, seperti pada teknik mengajar, media, sarana dan prasarana. Hal ini dikarenakan adanya perubahan tatanan kehidupan di dalam negeri maupun di luar negeri. Dengan demikian, kita sebagai bangsa Indonesia harus mampu mempersiapkan diri agar tidak tertinggal oleh negara lain. Langkah yang dapat dilakukan yaitu dengan cara menerapkan kegiatan pembelajaran yang memperhatikan karakteristik peserta didik. Ketika kita memperhatikan perbedaan karakteristik pada peserta didik, maka yang akan kita dapatkan adalah proses kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik. Mengajar dikatakan berhasil ketika peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Pendidikan ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar (transfer ilmu). Dalam proses tersebut, ranah psikologi sangat diperlukan untuk memahami keadaan pendidik dan peserta didik.⁵ Pendidikan tidak hanya didapat melalui pendidikan formal akan tetapi dimana saja manusia bisa belajar dan memperoleh ilmu pengetahuan, hal ini dijelaskan Allah dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadilah ayat 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah*

⁵Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), h. 13.

*kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*⁶

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas merupakan aktifitas mentransformasikan pengetahuan sikap, dan keterampilan. Pendidik diharapkan dapat mengembangkan kapasitas belajar peserta didik, kompetensi dasar dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran, dapat mengembangkan cara-cara belajar mandiri, berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, penilaian proses pembelajaran itu sendiri. Maka disini pengalaman peserta didik lebih diutamakan dalam memutuskan titik tolak kegiatan.⁷ Dalam proses pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran satu arah (teacher oriented) sehingga banyak peserta didik yang cenderung malas dan tidak memperhatikan pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari adanya beberapa peserta didik terlihat ramai sendiri. Aktivitas yang biasanya dilakukan peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat, peserta didik jarang mengemukakan pendapat ataupun bertanya kepada pendidik.⁸

Adapun dari penjelasan diatas menjelaskan bahwa belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar juga dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses

⁶Departemen Agama RI Quran Tajwid Maghfirah (Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2006),

⁷Martinis Yamin, Kiat Membelajarkan Peserta didik, Jakarta: GP Press Group, 2013, h. 75.

⁸Rizeki Yosi Ana Dan Esti Hartini, "Model Pembelajaran Example Non Example Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik", Jurnal Pendidikan Matematika Vol 4 No. 1, Maret 2016.

berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar pula dapat diartikan sebagai cara untuk memperoleh perubahan tingkah laku seseorang yang awalnya tidak mampu mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakannya. Dengan belajar peserta didik dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya untuk memecahkan suatu masalah. Belajar adalah proses aktif peserta didik, dan bukan hanya menerima ilmu pengetahuan dalam bentuk jadi tetapi peserta didik ikut serta menemukan, berpikir, dan mengalami perolehan ilmu akibat usaha yang dilakukan peserta didik tersebut.

Strategi Pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan), termasuk penggunaan strategi dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran dan rangkaian kegiatan meliputi penggunaan strategi serta pemanfaatan sumber daya pendukung pembelajaran, Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan pendidik dalam proses pembelajaran. Sehingga Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan strategi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Jadi, Strategi pembelajaran meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Sehingga Strategi pembelajaran yang bersifat, lingkup (konsep kajian) yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang sistematis.⁹

Strategi merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, Strategi sangat dibutuhkan

⁹Wina Sanjaya, strategi pembelajaran: berorientasi standar proses pendidikan, (Jakarta: kencana, 2016), h.127.

oleh pendidik, dengan penggunaan Strategi yang bervariasi dengan menyesuaikan tujuan yang ingin dicapai. Menguasai Strategi mengajar merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh pendidik, hal ini karena seorang pendidik tidak akan dapat mengajar dengan baik apabila pendidik tidak menguasai Strategi secara tepat.

Pembelajaran Matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan dan juga terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar peserta didik sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan”. Setiap konsep dalam Matematika berkaitan dengan konsep lain, dan suatu konsep menjadi prasyarat bagi konsep yang lain. Oleh karena itu, peserta didik harus lebih banyak diberi kesempatan untuk melakukan keterkaitan tersebut. Peserta didik harus berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran agar memberikan pengalaman dan pemahaman materi pada peserta didik.¹⁰

Matematika merupakan salah satu dasar ilmu yang harus dipelajari di tingkat sekolah dasar maupun pendidikan tinggi. Matematika tidak hanya diperlukan untuk mempelajari Matematika itu sendiri, tetapi juga digunakan untuk jenjang yang lebih tinggi, seperti untuk mempelajari rumpun ilmu-ilmu yang lain seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), ilmu teknik, kedokteran, ilmu ekonomi, dan ilmu sosial. Matematika juga digunakan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya jika kita pergi kepasar atau kewartung, kita memerlukan matematika untuk menghitung jumlah barang belanjaan yang kita beli atau jika kita pergi kekebun dan kita ingin menghitung jumlah tanaman yang

¹⁰*Ibid, h. 184-185*

terdapat dikebum kita, maka kita memerlukan matematika dasar untuk menghitungnya.

Di Indonesia Matematika mulai dipelajari pada jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kendatipun telah dipelajari hingga level pendidikan tinggi namun hasil belajar Matematika tetap menjadi persoalan bagi dunia pendidikan di Indonesia. Faktanya dapat dilihat pada nilai rata-rata Matematika dalam ulangan harian maupun tes semester yang masih rendah jika dibandingkan dengan nilai mata pelajaran lain. Hasil ujian bukan satu-satunya acuan untuk menilai keberhasilan peserta didik, tetapi hal ini mampu memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman serta penguasaan materi Matematika oleh peserta didik.¹¹

Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit bagi sebagian besar peserta didik, bahkan Matematika menjadi penghambat studi lanjutan bagi peserta didik. Perasaan sulit ini dikarenakan peserta didik belum paham terhadap penanaman konsep dasar. Selain itu, kegagalan hasil belajar Matematika bisa disebabkan oleh kurangnya Strategi dan media pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

¹¹Ahmad Susanto, Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana: Prenamedia Group, h, 183-184.

Table 1.1 hasil observasi hasil belajar peserta didik Pada materi Pecahan kelas III SD Negeri 1 Campang, Gisting.¹²

Rentang Nilai	Jumlah Peserta didik	Presentase	KKM	Keterangan
>75	17	39,28 %	75	Tuntas
0- 73	27	60,72 %		Belum Tuntas
Jumlah	44	100 %		

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik diatas yang telah peneliti amati pada tanggal 4 maret 2019 dengan pendidik kelas IIIa Ibu Hanifah S.Pd Dan Kelas IIIb ibu Sumarmi S.Pd mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Strategi pembelajaran berupa *Example Non Example* berbantu media berupa *papan flannel* sebelumnya belum pernah digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga selama ini masih menggunakan strategi ceramah, dan menggunakan buku paket saja dalam menjelaskan pembelajaran matematika membuat peserta didik menjadi sedikit bingung dalam memahami materi pembelajaran matematika Dan peneliti mendapatkan data tentang prestasi belajar Matematika peserta didik kelas III SD Negeri 1 Campang sudah cukup baik akan tetapi masih ada sebagian besar peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika.¹³ Dengan persentase hasil belajar 39.28% atau sebanyak 17 peserta didik Tuntas dan 60.71% atau 27 peserta didik Tidak Tuntas dari 44 peserta didik kelas III A dan B. Berdasarkan kuesioner yang

¹²Data Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Campang Kabupaten Tanggamus.

¹³Hasil *pra-survey* tanggal 4 maret 2019 dengan Ibu Maswiyah S. Pd.

peneliti ajukan kepada peserta didik memang sebagian besar dari peserta didik banyak yang menyukai mata pelajaran matematika, namun dikarenakan kekurangan pendidik dalam penggunaan Strategi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar maka banyak peserta didik yang tidak tuntas dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan pengamatan Peneliti, pendidik masih kurang dalam penggunaan media dan Strategi dalam mengajar, serta pendidik kurang memperhatikan perbedaan karakteristik peserta didik. Pendidik juga jarang membuat kelompok diskusi sebagai sarana peserta didik dalam bertukar pikiran. Bagi peserta didik yang suka dengan tantangan mereka akan cepat bertindak tetapi bagi peserta didik yang pasif dan kurang dalam ranah psikomotor, mereka akan tertinggal dengan temannya dalam memahami materi.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penulis mencari upaya pemecahan masalah rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang selama ini terjadi. Harapannya semua siswa dapat berhasil dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar menjadi bergairah dan menyenangkan, serta nilai ulangan hariannya meningkat.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran diatas, penulis akan menerapkan Strategi *Example Non Example*. Strategi *Example Non Example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat berupa kasus/gambar yang relevan dengan KD, karena dengan menggunakan contoh akan mudah diingat apalagi apabila contoh tersebut berupa visual gambar. *ENE* merupakan Strategi pembelajaran yang berpusat kepada peserta

didik. Karena peserta didik dituntut untuk mendapat pengetahuan sendiri melalui pemanfaatan potensi diri peserta didik.

Strategi *Example Non Example* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Oleh karena itu, dibutuhkan konsentrasi peserta didik untuk lebih memusatkan perhatian terhadap metode *example non example* sehingga diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih untuk memahami materi yang ada.¹⁴

Berdasarkan pengertian yang telah dijabarkan diatas, Strategi adalah cara yang seharusnya dipakai oleh pendidik untuk mencapai tujuan tertentu dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan belajar, Strategi mengajar merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh pendidik, sebab seorang pendidik tidak akan dapat mengajar dengan baik apabila ia tidak menguasai Strategi secara tepat.

Media adalah salah satu unsur atau syarat wajib dalam setiap kegiatan pembelajaran. Salah satu manfaat media adalah untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pada peserta didik.¹⁵ Media *Flannelgraph* adalah media yang mudah ditemukan dimanapun, harganya terjangkau dan terbuat dari bahan yang ramah lingkungan dan tidak berbahaya untuk peserta didik. *Flannelgraph* merupakan media pembelajaran yang berbentuk guntingan gambar atau tulisan dan bagian belakangnya dilapisi ampelas. Media ini mudah dipindah-

¹⁴Wahyudi Siswanto, Dewi Ariani. Model Pembelajaran (Bandung: PT.Refika Aditama, 2016), h. 18.

¹⁵Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta:PT Rajagrafindo Persada, 2015, h.19.

pindahkan, gambar atau tulisannya pun juga bisa ditambah dan dikurangi, serta media ini dapat digunakan untuk pengajaran individual maupun kelompok.¹⁶

Berdasarkan fenomena yang diatas maka penulis ingin melakukan penelitian strategi Kuantitatif eksperimen dengan menerapkan pembelajaran dikelas dengan menggunakan Strategi pembelajaran *Example Non Example* berbantu Media *Flannelgraph* terhadap hasil belajar Matematika Peserta didik Kelas III. melalui Strategi *Example Non Example* berbantu Media *Flannelgraph* yang berpusat kepada peserta didik, dimana peserta didik dituntut untuk mendapatkan pengetahuan sendiri melalui bekerja secara bersama-sama. Oleh sebab itu, diharapkan dengan menerapkan *Example Non Example* berbantu Media *Flannelgraph* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika peserta didik kelas III SD Negeri 1 Campang Tanggamus.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul antara lain:

1. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan strategi yang sudah umum dipakai, strategi yang dipakai pendidik interaksinya hanya ke satu arah sehingga pembelajaran terasa kurang menarik dan menimbulkan rasa jenuh terhadap peserta didik, yang mengakibatkan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

¹⁶Siska Nopayana, Desti Rostika, Helmi Ismail, 2015, Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Beserta Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Papan Flannel Modifikasi, Antologi UPI Volume, Nomor, Juni, h.4-5.

2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Selama ini hanya menggunakan buku paket yang tersedia, sehingga pembelajaran terlihat monoton dan membosankan.
3. Penyampaian materi kurang menarik sehingga dalam proses pembelajaran hasil Belajar Matematika masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah “Apakah strategi pembelajaran *Example Non Example* berbantu media *Flannelgraph* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri 1 Campang Tanggamus?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini dirumuskan untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh strategi pembelajaran *Example Non Example* berbantu media *Flannelgraph* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri 1 Campang Tanggamus?”.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran Matematika terutama pada peningkatan hasil belajar Matematika dengan Strategi pembelajaran *Example Non Example* dan media *Flannelgraph*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

- 1) Pendidik dapat merubah materi pelajaran sesuai dengan latar belakang peserta didik berdasarkan kelebihan dari Strategi *Example Non Example*.
- 2) Mendorong pendidik untuk lebih aktif dan kreatif untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 3) Memberikan masukan bagi pendidik tentang adanya pengaruh Strategi pembelajaran *Example Non Example* dan media *Flannelgraph* terhadap prestasi belajar Matematika.
- 4) Pendidik dapat menyesuaikan pola pengajaran dan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.
- 5) Memberikan wawasan pengetahuan tentang manfaat Strategi dan media pembelajaran yang telah digunakan oleh peneliti.

b. Bagi peserta didik

- 1) Meningkatkan prestasi belajar dalam proses pembelajaran matematika serta dapat lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan Peserta didik dapat memiliki kedudukan yang sama dalam menentukan tingkat keberhasilan.
- 2) Melatih kerjasama dengan teman sekelas yang memiliki latar belakang yang berbeda.
- 3) Meningkatkan rasa solidaritas terhadap teman sekelas.
- 4) Belajar menghargai dan menghormati pendapat orang lain.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Strategi Pembelajaran

Ada banyak strategi pembelajaran yang berkembang untuk membantu peserta didik berfikir kreatif dan produktif. Bagi pendidik strategi-strategi ini sangat penting dalam merancang kurikulum pada peserta didiknya. Strategi pembelajaran harus dianggap sebagai kerangka kerja struktural yang juga dapat digunakan sebagai pemandu untuk mengembangkan lingkungan dan aktifitas belajar yang kondusif.

Menurut Joyce & Weil dalam buku Dr. Rusman,

“Strategi pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas agar lebih kondusif”.¹ Strategi pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para pendidik boleh memilih strategi pembelajaran yang lebih sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Strategi pembelajaran adalah prosedur sistematis saat mengorganisasikan pengalaman belajar untuk meraih tujuan belajar. Dapat pula diartikan sebagai suatu pendekatan yang dipakai di dalam aktivitas pembelajaran. Pendidik yang kompeten adalah pendidik yang dapat mengelola program belajar-mengajar, layaknya membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan, memvariasikan media,

¹Rusman, Strategi-Strategi Pembelajaran (Bandung: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), h.

ajukan pertanyaan, memberi penguatan, dan seterusnya. Juga bagaimana pendidik menerapkan kiat, teori belajar dan pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.

Strategi pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Arends dalam buku Agus Suprijono, strategi pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelola kelas. Strategi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui strategi pembelajaran pendidik dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Strategi pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.²

Sekarang ini sudah banyak sekali dikembangkan beraneka macam strategi pembelajaran, dari yang mudah hingga strategi yang membutuhkan banyak alat bantu dalam penerapannya. Seorang pendidik harus memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik.

Dalam memilih strategi pembelajaran, pendidik haruslah memperhatikan kondisi atau keadaan Peserta didik dan juga memperhatikan bahan ajar dan sumber-sumber belajar yang ada dan dapat mendukung kesuksesan belajar peserta

²Agus Suprijono, *Cooperatuive Learning* (Yogyakarta: PT. Pustaka Belajar, 2015), h. 65.

didik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, strategi bentuk pembelajaran yang disajikan oleh para perancang pembelajaran dan para pengajar yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan belajar.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan strategi pembelajaran kooperatif, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil Peserta didik untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Untuk itu, penulis memilih menggunakan strategi pembelajaran *Example Non Example*. Mengapa penulis memilih strategi ini?. Karena strategi *Example Non Example* termasuk strategi yang cocok digunakan untuk kelas tinggi maupun kelas rendah, strategi ini adalah strategi yang menggunakan contoh-contoh yang berupa gambar yang mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.

1. Strategi *Example Non Example*

Strategi *Example Non Example* merupakan strategi pembelajaran kooperatif secara luas. Peserta didik lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Strategi pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan setiap hari untuk membantu Peserta didik belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai dengan pemecahan masalah yang kompleks. Strategi pembelajaran kooperatif mengacu pada strategi pembelajaran Peserta didik untuk bekerja sama dalam

kelompok kecil saling membantu dalam belajar.

Example Non Example adalah strategi belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat berasal dari kasus atau gambar yang relevan dengan KD. Strategi *Example Non Example* merupakan salah satu strategi *Group Investigation* dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi Peserta didik dan meningkatkan perolehan hasil akademik.

Strategi pembelajaran *Example Non Example* atau juga biasa disebut *Example* (contoh akan suatu materi) And *Non-Examples* (contoh dari suatu materi yang tidak sedang dibahas) merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk deskripsi singkat mengenai apa yang ada di dalam gambar.³

Strategi pembelajaran ini bisa dilaksanakan dengan bantuan media lainnya seperti menggunakan OHP, Proyektor, ataupun dengan menggunakan poster. Dan pendidik harus dapat memastikan bahwa gambar atau media yang digunakan dapat benar-benar dapat mencuri perhatian anak, sehingga peserta didik benar benar dapat fokus dalam mengikuti proses pembelajaran.⁴

Example Non Example merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan mendorong Peserta didik untuk belajar berpikir kritis dengan cara memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh

³Wahyudi Siswanto, Dewi Ariani. *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2016), h. 14-15

⁴Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Strategi Pembelajaran* (ISBN: PT. Kata Pena, 2016), h. 32.

gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar dirancang agar Peserta didik dapat menganalisis gambar tersebut untuk kemudian dideskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar. Dengan demikian, strategi ini menekankan pada konteks analisis Peserta didik. Gambar yang digunakan dalam strategi ini dapat ditampilkan melalui OHP, proyektor, atau yang paling sederhana yaitu poster. Gambar ini haruslah jelas terlihat meski dari jarak jauh, sehingga Peserta didik yang berada di bangku belakang dapat juga melihatnya dengan jelas.

Strategi *Example Non Example* juga ditujukan untuk mengajarkan peserta didik dalam belajar memahami dan menganalisis sebuah konsep. Pada umumnya konsep dipelajari melalui dua cara: pengamatan dan definisi.

Menurut Buehl (1996) dalam buku yang ditulis oleh Miftahul Huda, strategi *Example Non Example* melibatkan peserta didik untuk:

- a. Menggunakan sebuah contoh untuk memperluas pemahaman sebuah konsep dengan lebih mendalam.
- b. Melakukan proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka membangun konsep secara progresif melalui pengalaman langsung terhadap contoh-contoh yang mereka pelajari,
- c. Mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian non-example yang dimungkinkan masih memiliki karakteristik konsep yang telah dipaparkan pada bagian example.⁵

⁵Miftahul Huda, *Strategi-Strategi Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h.234-235.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan, strategi *Example Non Example* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh yang dapat berasal dari kasus atau gambar yang relevan dengan KD. Strategi pembelajaran ini dapat dipersiapkan dengan menggunakan gambar yang ditempel, diagram atau tabel, dan dapat juga dilakukan dengan menggunakan OHP atau proyektor. Dengan sajian tersebut peserta didik dapat menganalisis gambar yang disajikan untuk kemudian didefinisikan secara singkat perihal isi sebuah gambar tersebut. Dengan demikian strategi ini bertujuan untuk mendorong peserta didik belajar berfikir kritis dengan cara memecahkan berbagai masalah yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan.

a. Persiapan Menggunakan Strategi *Example Non Example*

Persiapan-persiapan yang dapat kita lakukan untuk melakukan strategi *Example Non Example* adalah:

- 1) Saat menggunakan strategi pembelajaran *Example Non Example*, pengajar bisa menggunakan gambar yang ditayangkan melalui OHP, proyektor, ataupun gambar yang paling sederhana adalah poster. Gambar yang bisa digunakan haruslah jelas dan kelihatan dari jarak jauh sehingga anak-anak yang berada di belakang dapat juga melihat dengan jelas.
- 2) Penggunaan Strategi pembelajaran *Example Non Example* ini lebih menekankan pada konteks analisis Peserta didik. Biasa yang lebih dominan digunakan di kelas tinggi, namun dapat juga digunakan di kelas rendah dengan menekankan aspek psikologis dan tingkat perkembangan Peserta didik kelas rendah.

- 3) Strategi pembelajaran *Example Non Example* bisa menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat diperoleh dari kasus atau gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar.
- 4) *Example Non Example* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Oleh karena itu, dibutuhkan konsentrasi Peserta didik untuk memusatkan perhatian terhadap *Example Non Example* sehingga diharapkan akan dapat mendorong Peserta didik untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada.⁶

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan strategi ENE perlu dipersiapkan dengan matang contoh-contoh yang relevan dengan KD. Contohnya dapat berupa gambar atau poster yang dapat terlihat jelas oleh semua peserta didik. Persiapan ini lebih menekankan pada konteks analisis peserta didik, agar peserta didik dapat berfikir secara kritis sehingga diharapkan akan mendorong peserta didik menuju pemahaman yang lebih mengenai materi yang ada.

b. Langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran ENE

Strategi pembelajaran ini didasarkan atas contoh. Contoh dapat diambil dari kasus/gambar yang relevan dengan kompetensi dasar. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

Langkah-langkah:

- 1) Guru mempersiapkan gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

⁶Wahyudi Siswanto, Dewi Ariani. *Op.Cit.* H. 16-18.

- 2) Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan lewat OHP.
- 3) Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada Peserta didik untuk memperhatikan / menganalisa gambar.
- 4) Melalui diskusi kelompok 4-5 orang Peserta didik, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas.
- 5) Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
- 6) Mulai dari komentar / hasil diskusi Peserta didik, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
- 7) Kesimpulan.⁷

c. Kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran ENE.

Kelebihan strategi pembelajaran ini adalah:

- 1) Peserta didik lebih kritis dalam menganalisis gambar.
- 2) Peserta didik mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.
- 3) Peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

Kekurangan strategi pembelajaran ini adalah:

- 1) Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
- 2) Memakan waktu yang banyak.⁸

2. Strategi *student facilitator and explaining (SFE)*

Pada penelitian ini, penulis menggunakan strategi *Example Non Example* untuk diujikan di kelas eksperimen yang akan diteliti dan menggunakan strategi

⁷Zaenal Aqib, *Strategi-Strategi, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: PT Yrama Widya, 2013), H. 17-18.

⁸Imas Kurniasih, *Op.Cit.* h. 33.

facilitator and explaining untuk diujikan di kelas kontrol. Berikut merupakan penjelasan singkat mengenai strategi *facilitator and explaining*.

Gagasan dasar dari strategi pembelajaran ini adalah bagaimana guru mampu menyajikan atau mendemonstrasikan materi di depan Peserta didik lalu memberikan mereka kesempatan untuk menjelaskan kepada teman- sejawatnya⁹. Jadi, kesimpulannya strategi ini merupakan rangkai penyajian materi ajar yang diawali dengan penjelasan secara terbuka, memberi kesempatan Peserta didik untuk menjelaskan kembali kepada rekan-rekannya, dan diakhiri dengan penyampaian semua materi kepada Peserta didik.

Salah satu materi yang bisa diterapkan dengan strategi SFE adalah topik tentang cahaya dan sifat-sifatnya, benda dan sifat-sifatnya, gerakan bumi dan bulan, konduktor dan isolator panas, dan sebagainya. Kuncinya adalah bahwa semua materi yang bisa didemonstrasikan pada hakikatnya juga bisa disajikan melalui strategi pembelajaran SFE.

a. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran SFE

Adapun langkah-langkah strategi pembelajaran SFE sebagai berikut:

- 1) Pendidik menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Pendidik mrndemonstrasikan atau menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran.
- 3) Pendidik melakukan secara acak dengan sebuah permainan untuk menunjuk peserta didik.

⁹Miftahul Huda, *Op. Cit.* h. 228.

- 4) Pendidik memberikan kepada peserta didik untuk berpendapat dan menjelaskan kepada peserta didik lainnya tentang apa yang sudah mereka simpulkan dari penjelasan yang sudah diberikan oleh pendidik. Hal ini dapat dilakukan secara bergiliran atau acak.
- 5) Pendidik menyimpulkan pendapat peserta didik.
- 6) Pendidik menerangkan kembali materi yang telah disampaikan saat itu.
- 7) Penutup.¹⁰

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah- langkah strategi pembelajaran SFE ini tertuju pada Peserta didik/peserta dengan mempersentasekan ide/pendapat pada rekan-rekannya. Pada strategi ini Peserta didik belajar bicara menyampaikan ide dan gagasan dengan percaya diri.

b. Kelebihan Strategi Pembelajaran SFE

Adapun kelebihan dari strategi SFE sebagai berikut:

- 1) Membuat materi yang disampaikan lebih jelas dan konkret.
- 2) Meningkatkan daya serap Peserta didik karena pembelajaran dilakukan dengan demonstrasi.
- 3) Melatih Peserta didik untuk menjadi guru, karena Peserta didik diberi kesempatan untuk mengulangi penjelasan guru yang telah didengar.
- 4) Mengacu motivasi Peserta didik untuk menjadi yang terbaik dalam menjelaskan materi ajar.
- 5) Mengetahui kemampuan Peserta didik dalam menyampaikan ide atau

¹⁰Agus Suprijono, *Op.Cit.* h. 147-148.

gagasan.

c. Kekurangan Strategi Pembelajaran SFE

Adapun kekurangan dari strategi SFE sebagai berikut:

- 1) Peserta didik pemalu sering kali sulit untuk mendemonstrasikan apa yang diperintahkan oleh guru.
- 2) Tidak semua Peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk melakukannya (menjelaskan kembali kepada teman-temannya karena keterbatasan waktu pembelajaran).
- 3) Adanya pendapat yang sama sehingga hanya sebagian saja yang terampil.
- 4) Tidak mudah bagi Peserta didik untuk menerangkan kembali materi ajar secara ringkas.¹¹

Berdasarkan teori diatas, dapat disimpulkan penerapan strategi pembelajaran SFE ini terletak pada peserta didiknya. Karena strategi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerangkan kembali yang telah diberikan guru secara ringkas dan dengan percaya diri, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya. Kelebihan dari strategi pembelajaran SFE ini adalah dapat melatih peserta didik untuk menjadi pendidik dan dapat meningkatkan daya serap peserta didik itu sendiri. Sementara kekurangannya sendiri ialah tidak semua peserta didik memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi dan tidak mudah pula bagi peserta didik

¹¹Miftahul Huda, *Op.Cit.* h. 229.

untuk dapat menerangkan kembali materi yang sudah diajarkan secara ringkas.

B. Media

1. Pengertian Media

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut.

sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman¹². Pendidik harus mampu menggunakan berbagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan disamping itu pendidik juga diharapkan menguasai media pembelajaran yang berhubungan dengan perkembangan teknologi yang semakin berkembang.

Kata media dalam bahasa latin yaitu *medius* berarti “tengah”, “perantara”. Sedangkan dalam bahasa Arab media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara khusus, pengertian media pada proses pembelajaran lebih diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Selain itu sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator merupakan alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsinya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pelajaran¹³. Media merupakan

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Rajagrafindo, 2017), h.2

¹³ Azhar Arsyad. *Op.Cit*, h. 3

alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga proses belajar dapat berjalan dengan maksimal¹⁴. Media sebagai alat perantara pendidik dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik sehingga peserta didik mudah dalam menyerap materi yang diajarkan, selain itu dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran.

Adapun National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut¹⁵. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat menstimulus pikiran, perasaan, dan kemandirian audiens atau peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik tersebut. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran¹⁶. Sehingga dengan penggunaan media tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik dan interaksi antara pendidik dan murid akan semakin erat dan meningkatkan komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Al-Isra' ayat 84

¹⁴ Riske Nuralita Lingga Dewi, “ Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinnekaan Peserta didik Kelas III SDN Purwodadi Kec.Kras Kab.Kediri Tahun Ajaran 2015”, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol.2 No.2 (2015), h.174

¹⁵ Husniyatus Salamah Zainiyati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017), h. 62

¹⁶ Ega Rima Wati, Ragam Media Pembelajaran (Jakarta: CV Solusi Distribusi, 2016), h.2

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَى شَاكْلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا

Artinya :

Katakanlah (Muhammad): “Setiap orang berbuat sesuai pembawanya masing-masing “. Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya¹⁷.

Dalam ayat ini Allah SWT mengajarkan kepada setiap manusia agar selalu menggunakan alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu hal. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an kepada nabi Muhammad untuk menjelaskan segala sesuatunya, maka sudah seharusnya seseorang menggunakan suatu media tertentu untuk menjelaskan segala hal.

Istilah media diartikan secara terminologi, dengan berbagai versi, menurut para ahli berikut:

- a. Menurut Gagne, media dinyatakan sebagai dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.
- b. Menurut Arsyad mengatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja baik yang berupa visual atau verbak yang dapat menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audience (peserta didik) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran¹⁸.
- c. Menurut Seth, media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran. Ada perangkat keras yang disebut sebagai media

¹⁷ Departemen Agama RI Quran Tajwid Maghfirah (Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2006), h. 282

¹⁸ Hasan Sastra Negara , “ Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Tematik Peserta didik Sekolah Dasar (SD/MI)” Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Vol. 1 No. 2 (2014), h.252

pembelajaran yaitu papan tulis, pesawat radio, pesawat televisi, proyektor dan seterusnya. Ada juga perangkat lunak seperti transparansi, film, slide, diagram, strategi, foto dan peta.

- d. Menurut Scharmm , media pembelajaran sebagai media yang dipergunakan untuk tujuan-tujuan pendidikan¹⁹.

Dari pendapat diatas yaitu bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan uraian diatas bahwa media adalah segala bentuk alat yang dapat dipergunakan dalam proses penyaluran dan penyampaian informasi kepada peserta didik agar mempermudah dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana agar meningkatkan proses pembelajaran. Banyaknya bentuk-bentuk media pendidik harus lebih cermat dalam memilih untuk dipergunakan dengan tepat.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media adalah suatu komponen sistem pembelajaran, yang memiliki fungsi dan peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media mempunyai posisi yang strategis sebagai bahan integral dari pembelajaran.

¹⁹ Yosai Iriantara, Komunikasi Pembelajaran (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2014), h.191

Integral disini berarti media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi²⁰.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) menuju ke penerima (peserta didik). Adapun strategi adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, fungsi media dalam pembelajaran dalam digambarkan sebagai berikut²¹

- a. Atensi, memiliki fungsi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi pembelajaran yang disampaikan dalam pembelajaran.
- b. Afektif, afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dari tingkat kenyamanan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- c. Kognitif, kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.
- d. Kompensatori, fungsi kompensatoris media pembelajaran dilihat dari hasil penelitian yang memberikan bantuan terhadap peserta didik yang lemah dalam mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain

²⁰ Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, Desain Pembelajaran Inovatif (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), h.128

²¹ Giri Wiarto, Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani (Yogyakarta: Laksitas, 2016), h.28

media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan.

Pembelajaran adalah proses komunikasi. Pada proses komunikasi melibatkan tiga komponen pokok yaitu komponen pengirim pesan (pendidik), komponen penerima pesan (peserta didik) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh pendidik. Menurut Sudjana media pembelajaran memiliki 4 manfaat²² :

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan/menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami.
- c) Strategi mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal.
- d) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar dari pada mendengarkan uraian pendidik.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik. Dari uraian di atas menurut para ahli, media pembelajaran memiliki fungsi

²² Mohamad Syarif Sumantri, Strategi Pembelajaran (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), h. 304

dan manfaat pada proses pembelajaran yakni mempermudah peserta didik dalam menerima informasi serta meningkatkan minat belajar. Sehingga dalam proses pembelajaran tidak terjadi kejenuhan serta keterbatasan interaksi antara pendidik dan peserta didik.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan jenisnya setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera pengelihatannya, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman. Berdasarkan hal ini, maka pendidik harus mampu memilih dan menggunakan suatu media pembelajaran dengan menyesuaikan situasi dan kondisi dalam pembelajaran serta materi yang disampaikan. Sehingga dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi tepat. Berikut adalah jenis media pembelajaran yang perlu diketahui²³ :

a. Media Visual

Media visual berarti sebuah media yang memiliki unsur-unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Media visual yang digunakan dalam pembelajaran

²³ Ega Rima Wati, Op Cit. , h. 4-8

yaitu: buku, jurnal, peta, gambar, dll.

b. Audio Visual

Media audio visual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dalam menyampaikan materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual yaitu: proyektor, tape recorder, film, dan proyektor visual yang lebar.

c. Komputer

Komputer adalah sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik atau peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer berarti melakukan sebuah kegiatan yang menggunakan software atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam pembelajaran.

d. Multimedia

Multimedia yang berarti perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi diantaranya: teks, foto, grafik, animasi, gambar dan lainnya.

4. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely membagi ciri media menjadi tiga yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan:

a. Ciri Fiksatif

Dalam ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekomendasikan, merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Hal ini sangat penting bagi pendidik karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media dapat digunakan setiap waktu bahkan dapat ditransfer ke dalam format lainnya.

b. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif berarti sebuah transformasi suatu kejadian atau objek. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan dalam waktu sekejap kepada peserta didik dengan teknik pengambilan time-lapse recording.

c. Ciri Ditributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut dapat disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.²⁴

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh peserta didik seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik.

²⁴ Rusman Dkk , Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2015), h.174

- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Media yang berbeda misalnya, film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda.
- c. Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya yang lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya²⁵.
- d. Pendidik terampil menggunakannya. Apa pun medianya pendidik harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Seperti penggunaan peralatan canggih sekalipun tidak akan mempunyai arti apa-apa jika pendidik belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

6. Media Papan Flanel

a. Pengertian Media Papan Flanel

Papan flannel merupakan media grafis yang efektif untuk menyajikan informasi tertentu sesuai tujuan. Papan berlapis kain flannel ini dapat dilipat, sehingga sangat praktis. Gambar-gambar yang disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali. Selain gambar, papan flannel dipakai di SD untuk menempelkan angka dan huruf, sehingga proses pengajaran yang diadakan pendidik berjalan secara efektif.

Menurut Nana Sudjana dan Rifai media papan flannel merupakan papan yang dilapisi kain flannel atau kain berbulu kemudian papan tersebut

²⁵ Azhar Arsyad, Op Cit, h.74-76

ditempelkan potongan-potongan gambar ataupun symbol lain. Sedangkan menurut Ibrahim dkk media papan flannel merupakan papan yang dilapisi oleh kain flannel atau berbulu dan badan papan tersebut diletakkan potongan-potongan gambar ataupun symbol lainnya.

Menurut mulyani sumantri dan johar permana, media papan adalah media pembelajaran dengan papan sebagai bahan utamanya yang dapat dirancang memanjang maupun melebar. Kemudian papan flannel adalah papan yang dilapisi kain flannel yang berguna untuk menempelkan sesuatu diatasnya. Misalnya dalam kegiatan membaca permulaan, papan flannel dipakai untuk menempelkan kata, huruf, kalimat sederhana, yang sudah dilapisi potongan kertasamplas sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran. Papan flannel juga disebut dengan visual boards. Arief S. Sadiman mengemukakan papan flannel merupakan media grafis yang sangat efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu pada sasaran tertentu pula. Papan flannel merupakan tempat menempel gambar lepas sebagai salah satu media pembelajaran dua dimensi.

Menurut Hujair AH. Sanaky papan flannel merupakan sebuah media pembelajaran visual dua dimensi, yang dibuat dari kain flannel yang ditempelkan pada sebuah papan atau triplek. Kemudian membuat guntingan-guntingan kain flannel atau kertas ampelas yang diletakkan dibagian belakang gambar-gambar yang berhubungan dengan bahan-bahan materi pembelajaran. Papan flannel adalah papan yang berlapis kain flannel, sehingganya gambar yang akan disajikan pada media dapat dipasang dan dilepas dengan mudah

dan dapat digunakan berulang kali.

Berdasarkan pengertian mengenai pengertian media papan flannel diatas, maka media pembelajaran papan flannel merupakan media visual dua dimensi yang sangat efektif dalam penyajian pesan pada proses pembelajaran. Media ini menggunakan kain flannel sebagai papannya, kemudian gambar atau materi yang akan sampaikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan dapat digunakan berulang kali.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Papan Flannel

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat peserta didik serta memperkuat motivasi dan rangsangan terhadap pola belajar peserta didik. Kelebihan media papan flannel:²⁶

- a) Dapat dibuat sendiri.
- b) Alat dan bahan mudah didapat.
- c) Memungkinkan penyesuaian dengan peserta didik.
- d) Efisiensi waktu dan tenaga.
- e) Gambar mudah ditempelkan.
- f) Memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi.

Sedangkan kelemahan pada papan flannel adalah:

- a) Bahan-bahan dapat dengan mudah lepas.
- b) Sukar ditampilkan pada jarak jauh.
- c) Jika terkena angin mudah goyah.

²⁶ Azhar Arsyad, *Op Cid h.19*

C. Hasil Belajar

1. Hasil Belajar Matematika

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi pendidik, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Menurut Susanto, pengertian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.²⁷ Pengajaran yang baik adalah pengajaran yang membuahkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang diharapkan itu berupa pengetahuan yang mudah diaplikasikan dalam kehidupan. Kemudahan dalam mempelajari pengetahuan itu tercapai apabila pengajarannya disesuaikan dengan minat, perhatian dan kebutuhan peserta didik.

Belajar adalah sebuah usaha atau kegiatan sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang relative tetap. Kegiatan tersebut bisa diamati adanya interaksi antar individu dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi didalam lingkungannya. Disekolah perubahan tingkah laku itu ditandai dengan kemampuan mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilannya.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan

²⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013). h.5.

pembelajaran berpusat pada kegiatan belajar atau peserta didik bukan berpusat pada pendidik mengajar. Dengan demikian, pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang yang bertujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan peserta didik melakukan pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika harus mampu memberi peluang kepada peserta didik agar mampu memberi pengalaman tentang matematika. Pembelajaran matematika sengaja dirancang yang bertujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan peserta didik melakukan pembelajaran matematika. Unsur pokok yang terdapat pada pembelajaran matematika yaitu pendidik sebagai perancang proses pembelajaran, peserta didik sebagai pelaksana pembelajaran matematika, dan mata pelajaran matematika sebagai objek yang dipelajari.

Hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku setelah peserta didik menerima pelajaran dari pendidik dengan menemukan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik sendiri dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimilikinya. Keberhasilan belajar peserta didik sendiri ditandai oleh pemerolehan skor atau angka yang diperoleh setelah peserta didik diberikan test evaluasi belajar atau lebih dikenal dengan ulangan harian. Sehingga hasil belajar matematika pada penelitian ini adalah tingkat penguasaan atau pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran.²⁸

Hasil belajar yang dicapai peserta didik sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan pendidik sebelumnya. Hal ini

²⁸ *Ibid h.* 183-184

dipengaruhi pula oleh kemampuan pendidik sebagai perancang (*designer*) pembelajaran. Untuk itu pendidik dituntut untuk menguasai taksonomi hasil belajar yang selama ini dijadikan perumusan tujuan. Berikut adalah taksonomi daftar indikator operasional kognitif.

Tabel 2.1

Daftar Indikator Operasional Kognitif (C1 – C6)

No.	Ranah Kognitif	Kata Operasional
1.	Pengetahuan (C1)	Menyebutkan, menyatakan, mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftarkan, menjodohkan, dan mereproduksi.
2.	Pemahaman (C2)	Menerangkan, mempertahankan, membedakan, menduga, memperluas, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menyimpulkan, menuliskan kembali, dan memperkirakan.
3.	Aplikasi (C3)	Mengoperasikan, menemukan, menghubungkan, menunjukkan, menggunakan, memecahkan, menghitung, mengubah, mendemonstrasikan, memodifikasi, memanipulasi, menyiapkan, meramalkan, dan menghasilkan.
4.	Analisis (C4)	Merinci, mengilustrasikan, mengidentifikasi,

		menunjukkan, menghubungkan, memilih, menyusun, memisah, membedakan, membagi, dan menyimpulkan.
5.	Sintesis (C5)	Mengategorikan, menyusun, menghubungkan, menjelaskan, mengkombinasi, mencipta, memodifikasi, mengorganisasikan, merekonstruksikan, membuat rencana, menyusun kembali, menuliskan, merevisi, dan menceritakan.
6.	Evaluasi (C6)	Menilai, menyimpulkan, membandingkan, memutuskan, mengkritik, menerangkan, membedakan, menghubungkan, mendeskripsikan, menafsirkan dan membuktikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, hanya beberapa yang dapat diterapkan di jenjang SD/MI sederajat, yaitu pengetahuan, pemahaman dan aplikasi, selain itu analisis dan sintesis baru dapat diberikan di SMP/MTs, SMA/MA dan Pendidikan Tinggi secara bertahap.²⁹ Pengukuran hasil belajar pada ranah kognitif menggunakan tes tertulis, seperti: a) pilihan ganda, b) uraian objektif, c) uraian non objektif atau uraian bebas, e) jawaban atau isian singkat, f) portofolio,

²⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 137.

g) menjodohkan dan h) performans.³⁰ Dalam penelitian ini bentuk tes kognitif yang digunakan bentuk pilihan ganda. Jika peserta didik yang telah mencapai standar nilai atau Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) peserta didik dikatakan lulus mengikuti tes hasil belajar pada ranah kognitif. Pada SD Negeri 1 Campang, Gisting KKM mata pelajaran Matematika kelas III adalah 75.

D. KERANGKA BERFIKIR

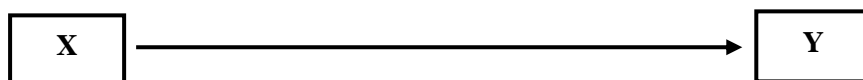
Kondisi awal di SDN 1 Campang, Gisting pada proses pembelajaran, pendidik hanya menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, penugasan saja. Tiak adanya penggunaan strategi yang menarik. Menyebabkan pembelajaran tidak berpusat pada peserta didik, melainkan pada pendidik. Peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak dibimbing untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik mudah sekali melupakan materi yang sudah diberikan. Hal tersebut pun berakibat pada hasil belajar peserta didik menjadi rendah.

Rendahnya kualitas pembelajaran matematika yang dilakukan dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari luar maupun dalam diri peserta didik. Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat dibantu dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif, merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dalam upaya memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan salah

³⁰*Ibid.*, h. 165.

satu faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satu strategi pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik strategi pembelajaran *cooperative* tipe *Example Non Example*.

Example Non Example merupakan sistem pembelajaran berkelompok dengan tujuan agar Peserta didik saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi, strategi ini juga melatih Peserta didik untuk bersosialisai dengan baik. Strategi *Example Non Example* termasuk strategi yang cocok digunakan untuk kelas tinggi maupun kelas rendah, strategi ini adalah strategi yang menggunakan contoh-contoh yang berupa gambar yang mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Dalam hal ini peneliti merasa perlu meneliti adakah pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran *Example Non Example* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas III SD Negeri I Campang, Gisting. Berikut ini merupakan pemaparan dari kerangka berfikir yang menggunakan dua variabel yaitu X dan Y yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 2

Hubungan Variabel X dengan Y

Keterangan:

X: Pengaruh strategi pembelajaran *Example Non Example* berbantu media flannelgraph “papan flannel” (Variabel bebas)

Y: Hasil belajar Matematika ranah kognitif (Variabel terikat)

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian “Pengaruh Strategi *Example Non Example* Berbantu Media Flannelgraph Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Negeri I Campang, Gisting” ini tidak terlepas atau mengacu dari penelitian sebelumnya.

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Examples Non Examples* Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VII SMP N 1 Argamakmur (Nurul Astuty Yensy. B). Dengan hasil penelitian Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* menggunakan alat peraga pada pokok bahasan kubus dan balok dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII SMP N 1 Argamakmur, yaitu dengan cara: pembagian kelompok yang heterogen, diskusi kelompok, persentasi hasil kelompok, penyimpulan, pengarahan dan evaluasi. Skor rata-rata pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 27 (kategori cukup), pada siklus II sebesar 31 (kategori baik) dan pada siklus III sebesar 32 (kategori baik).³¹

1. Adanya pengaruh signifikan dalam penerapan strategi pembelajaran *Example Non Example* terhadap hasil belajar TIK peserta didik kelas VIII SMP 5 Tejakula tahun ajaran 2016/2017,

³¹ Nurul Astuty Yensy. B, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Viii Smp N 1 Argamakmur*, 1 Juni 2012. (Jurnal Online).

yang dapat dilihat dari hasil perolehan t hitung sebesar 3,809 dan t tabel sebesar 1,67 jika t hitung sebesar $> t$ -tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga strategi pembelajaran *Example Non Example* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar TIK untuk materi sistem operasi siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tejakula tahun ajaran 2016/2017 (I Gede Sadhu Gunawan, Ketut Agustini, I Made Ardwi Pradnyana) yaitu nilai hasil belajar siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai hasil belajar siswa kelompok kontrol. Hasil dari angket respon siswa yang diberikan pada kelompok eksperimen dari penerapan model pembelajaran *Example And Non Example* adalah “Sangat Positif” dilihat dari analisis angket respon siswa yang dilakukan menyatakan bahwa belajar sistem operasi dengan menggunakan model pembelajaran *Example And Non Example* membuat siswa merasa termotivasi untuk menunjukkan potensi atau kemampuan yang dimilikinya.³²

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena karena jawaban yang disajikan didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh melalui pengumpulan

³² I Gede Sadhu Gunawan, Ketut Agustini, I Made Ardwi Pradnyana, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 5 Tejakula*, 1 Februari 2017. (Jurnal Online)

data.³³

1. Hipotesis Penelitian

Adanya pengaruh signifikan pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Example Non Example* Berbantu Media Flannelgraph Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Negeri I Campang, Gisting.

2. Hipotesis Statistik

$H_0 \mu_1 \leq \mu_2$ (tidak adanya pengaruh signifikan pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Example Non Example* Berbantu Media Flannelgraph Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Negeri I Campang, Gisting).

$H_1 \mu_1 \geq \mu_2$ (adanya pengaruh signifikan pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Example Non Example* Berbantu Media Flannelgraph Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Negeri I Campang, Gisting).

³³Sugiono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 64

Daftar Pustaka

Ana Rizki Yosi Dan Harini Esti, 2016, *Model Pembelajaran Small Group Work Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 4, No. 1.

Anwar Chairul, 2014, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filsafat*, Yogyakarta: SUKA Press.

Anwar Chairul, 2017, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, Yogyakarta: IrciSoD.

Aqib Zaenal, 2013, *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Bandung: PT Yrama Widya.

Arikunto Suharsimi, 2013 *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto Suharsimi, 2013 *Manajemen Penelitian* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto Suharsimi, 2013 *Prosedur Penelitian* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad Azhar, 2015, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada,

Astarina Riana, 2017, *Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Melalui Strategi Pembelajaran Small Group Work Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Tanjungseng* Skripsi, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2017

Barnawi Dan M. Arifin, 2016, *Micro Teaching Teori Dan Praktik Pengajaran Yang Efektif Dan Kreatif* Depok: Ar-Ruzz Media.

Departemen Agama Ri 2006 *Quran Tajwid Maghfirah* (Jakarta: Maghfirah Pustaka.

Hasbullah, 2012 *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Umum Dan Agama Islam*, Jakarta: Rajawali Pers.

Huda Miftahul, 2013, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Ifrianti Syofnidah, Volume 3 Nomor 2 2016 "Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Min 10 Bandar Lampung", Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar.

Iriantara Yosol, 2014 *Komunikasi Pembelajaran* Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Kurniasih Imas, 2016, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran* ISBN: PT. Kata Pena.

Majid Abdul, 2015, *Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset

Monica Lola, 2013, "*Pengaruh Penggunaan Strategi Small Group Work Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama 1 Pekanbaru*", Skripsi Program Sarjana Jurusan Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru,

Mudlofir Ali, Fatimatur Evi Rusydiyah 2017, *Desain Pembelajaran Inovatif* Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.

Negara Hasan Sastra, Vol. 1 No. 2 (2014) "*Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Tematik Siswa Sekolah Dasar Sd/Mi*" Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar.

Netriwati dan Mai Sri Lena, 2017, *Media Pembelajaran Matematika*, Bandar ampung : Permata Net

Nopayana Siska, Rostika Desti, Ismail Helmi, 2015, Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* Bilangan Beserta Lambing Bilangan Pada Anak Melalui Media Papan Flannel Modifikasi, Antologi Upi

Nuralita Riske, Dewi Lingga, 2015 Vol.2 No.2 "*Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhinekaan Siswa Kelas Iii Sdn Purwodadi Kec.Kras Kab.Kediri Tahun Ajaran 2015*", Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar,

Rukaesih, Cahyana A. Maolani Ucu, 2016 *Metodologi Penelitian Pendidikan* Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.

Rusman Dkk, 2015 *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.

Saidah, 2016, *Pengantar Pendidikan Telaah Pendidikan Secara Global Dan Nasional*, Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya Wina, 2016, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana.

Siswanto Wahyudi, Dewi Ariani, 2016 *Model Pembelajaran*, Bandung: PT Refika Aditama.

Stiyoningsih Wachyu, 2016, *Penerapan Metode Small Group Discussion (Sgd) Sebagai Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab “Studi Eksperimen Pembelajaran Kalam Di Kelas Viii Di Mts Negeri Gombong Tahun 2015/2016”* (Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).

Sugiyono, 2015 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta).

Sukardi, 2015, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*, Yogyakarta : Bumi Aksara.

Sumantri Mohamad Syarif, 2016, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Suprijono Agus, 2015, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: PT. pustaka Belajar.

Susanto Ahmad, 2013 *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, Jakarta:Kencana: Prenamedia Group.

Wardika Dkk, Vol: 2 No: 1 Tahun 2014, Pengaruh Model *Examples Non Examples* terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Di Gugus III Kecamatan Tampaksiring, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD.

Wati Ega Rima, 2016, *Ragam Media Pembelajaran*, Jakarta: CV Solusi Distribusi.

Wiarso Giri, 2016, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, Yogyakarta: Laksitas.

Yamin Martinis, 2013, *kiat membelajarkan peserta didik*, jakarta: GP Press Group.

Zainiyati Husniyatus Salamah, 2017 *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict* Jakarta: Pt Kharisma Putra Utama.